FDLM N° 387/ EXPLOITATION DES PAGES 68-69

PAR HAYDÉE SILVA

MERCI À SOLINE TROTTET DE SES PRÉCIEUSES REMARQUES ET SUGGESTIONS.

« Tests et jeux » Suggestions d'exploitation pédagogique

Liens suggérés autour du thème du voisinage
http://www.european-neighbours-day.com/fr
http://www.fetedesvoisins.qc.ca/
http://www.immeublesenfete.com/
http://lafetedesvoisins.be/fr/home/
http://www.voisinssolidaires.fr/
Pour des ***exploitations pédagogiques autour du thème de l'immeuble***, spécifiquement conçues pour la classe de langue, consultez les pistes recueillies par Haydée Maga dans le dossier « Simuler la vie d'un immeuble » : http://francparler-oif.org/outils/pour-la-classe/ressources-pedagogiques/2326-simuler-la-vie-dun-immeuble.html

---

A1. LE VOISIN ABSENT

Systématisation des expressions de lieu par un jeu de devinette.
(Interaction orale, lexique.)

Après avoir fait résoudre l'énigme par équipes, et avoir mis en commun la solution, récapitulez les expressions de lieu utilisées ; éventuellement, complétez la liste. Cela donnera, par exemple :

- À côté, à droite, à gauche, au-dessous, au-dessus, au fond, au rez-de-chaussée, au x^{e} étage, chez, derrière, en face, entre…
- L'ascenseur, le couloir, la cour, l'entrée, les escaliers, la porte…

Ensuite, dessinez ou faites dessiner au tableau un immeuble de six étages, avec quatre appartements par étage, deux de chaque côté de l'escalier, numérotés comme-ci dessous. Il peut d'agir d'un dessin très simple, sous forme de grille, par exemple :

501	502	503	504
401	402	403	404
301	302	303	304
201	202	203	204
101	102	103	104
001	002	003	004

Demandez ensuite aux apprenants, organisés par équipes, de choisir le nom propre d'un habitant de cet immeuble et de lui attribuer un appartement. On tire au hasard l'équipe qui commence : elle annonce le nom de son personnage. À tour de rôle, les autres équipes pourront lui poser des questions (en utilisant les expressions de lieu) pour essayer de deviner où habite ce personnage, auxquelles l'équipe répondra uniquement par « oui » ou « non ». Par exemple : « Est-ce que «Patati» habite au rez-de-chaussée ? » Si la réponse est affirmative, l'équipe qui a posé la question peut continuer à interroger les meneurs de jeu ; si la réponse est négative, le tour passe. L'équipe qui pense avoir trouvé dans quel appartement habite le personnage peut proposer un numéro d'appartement, par exemple : « Est-ce que «Patati» habite au 301 ? » Si la réponse est juste, l'équipe gagne un point et annonce à son tour le nom de son personnage ; sinon, le tour passe. L'équipe ayant accumulé le plus de points gagne. Une même équipe peut avoir à proposer plusieurs personnages, si elle gagne à plusieurs reprises.
Dans des groupes ayant un effectif important, on peut faire une courte démonstration des règles en grand groupe, puis faire jouer les participants par équipes de deux dans autant de sous-groupes que nécessaire.
Avant de commencer, rappelez aux joueurs qu'il est utile de prêter attention aux questions

posées par les autres équipes et surtout aux réponses données. Quand une question se répète, le tour passe, même si la réponse est affirmative.

A2. SOLIDARITÉ ENTRE VOISINS

Travail sur le récit au passé à partir d'anecdotes de voisinage

(Production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, réception orale, interculturel, grammaire, orthographe, lexique, expression corporelle.)

Après avoir fait trouver la solution, demandez aux apprenants de vérifier individuellement combien des dix services énumérés ils ont déjà demandés ou rendus à leurs voisins, en complétant éventuellement par d'autres actions non considérées dans la liste. En grand groupe, faites mettre en commun les réponses, et demandez à plusieurs volontaires de raconter brièvement une anecdote autour des services entre voisins : quelle est leur expérience la plus réussie, la plus farfelue, la plus inattendue à ce sujet ? À la fin, récapitulez les anecdotes en leur faisant attribuer un titre et en listant au tableau les personnages de chacune d'entre elles.
Proposez ensuite aux apprenants de raconter à nouveau (individuellement ou par tandems) leur anecdote préférée, par écrit, en adoptant le point de vue d'un personnage différent de celui du narrateur, et en ajoutant des détails inventés, le but n'étant pas de produire une reconstitution fidèle du récit initial mais de s'inspirer de celui-ci pour créer un récit totalement nouveau.
Il est également possible de demander aux apprenants de produire non pas des récits mais des saynètes comiques.
Faites mettre en commun les productions ainsi obtenues afin d'encourager la correction par les pairs, puis élaborez une anthologie dont le titre aura été choisi en grand groupe.
Pour avoir des idées d'anecdotes à raconter vous-même, voyez par exemple le florilège des « 50 pires et meilleurs mots d'immeubles » : http://www.rue89.com/2012/06/01/fete-des-voisins-le-top-50-des-pires-et-meilleurs-mots-dimmeubles-232607

B1. TROUBLES DE VOISINAGE

Argumentation orale et/ou écrite pour régler un conflit

(Interaction orale, production écrite, réception de l'écrit, interculturel, expression corporelle, ressources langagières, savoir-être.)

Après avoir fait trouver la solution, et après avoir brièvement discuté avec les apprenants de leurs propres expériences de voisinage et/ou de la possibilité de vivre des conflits semblables dans leur voisinage, proposez-leur de découvrir votre propre sélection choisie parmi le florilège des « 50 pires et meilleurs mots d'immeubles » (http://www.rue89.com/2012/06/01/fete-des-voisins-le-top-50-des-pires-et-meilleurs-mots-dimmeubles-232607).
Vous pouvez ensuite leur demander de constituer des équipes pour :
- Imaginer ce qui s'est passé entre les voisins avant l'écriture du mot de leur choix.
- Caractériser les voisins en question (âge, apparence physique, situation de famille, profession, caractère…).
- Rédiger la réponse au mot et/ou mettre en scène la conversation ultérieure entre les voisins en conflit.

Voici dix mots à titre d'exemple :
- « MERCI !! À LA PERSONNE QUI A ENTERRÉ UN CHAT DANS MA JARDINIÈRE. Signé : le propriétaire du pavillon. »
- « Je fais de la photo en amateur et je recherche une jeune femme entre 18 et 30 ans pour faire des portraits. Si cela vous intéresse, sonnez au 10 du mardi au samedi soir à partir de 19h30 car le reste du temps je suis absent. »
- « PERDU VENDREDI SOIR BLOUSON DE COULEUR BLEUE. MES CLÉS DE VOITURE SONT DEDANS. »
- « Chers voisins, je vous prie de bien vouloir me pardonner de m'être emporté hier. Je trouve que contrairement aux apparences, vous êtes de bons voisins, et je vous remercie d'avoir fait des efforts afin de faire moins de bruit par la suite. Sachez que je ne suis pas votre ennemi, mais que comme tout le monde nous aspirons à vivre en harmonie avec notre entourage. Nous vous aimons. Amicalement, Famille X. »
- « PLUTÔT QUE DE JETER DES ŒUFS QUAND LES VOISINS FONT TROP DE BRUIT, VENEZ SONNER, C'EST PLUS SYMPA. »
- « PAS DE MUSIQUE EN SOIRÉE. RESPECTEZ VOS VOISINS. VOUS ÊTES DES SANS PAPIERS, ALORS RESTEZ TRANQUILLES. »
- « Faites vomir vos invités dans les W.-C. !! »
- « Bonjour, nous avons perdu un hélicoptère. Si vous le retrouvez sur un de vos balcons, pourriez-vous le restituer au 10 bd Marcel-Sembat, SVP ? Merci d'avance. »
- « Que la personne qui a chié sur le paillasson devant ma porte d'entrée pour la deuxième fois sache que j'avais placé une petite caméra dans le couloir. Chers voisins, vous pourrez donc tous admirer sur Internet l'exploit fécal de M. Pierre, habitant au deuxième étage, appartement 22. Rendez-vous à cette adresse pour voir la vidéo : … Bon visionnage. »

• « Tu m'as pris mon ordinateur contenant tous mes travaux de recherche (thèse de doctorat depuis 4 ans). Je suis Africain, originaire d'un village réputé pour les pratiques occultes. J'ai informé mes parents. Ils ont pleuré. Mais ils te donnent jusqu'à jeudi prochain à 2 h du matin pour me rendre, soit mon ordi, soit mes travaux sur USB, CD, carte mémoire. Passé ce délai, nous ne serons plus responsables de la suite. Merci de choisir. M. O. »

Trois remarques : les photos des originaux écrits à la main sont plus drôles, utilisez-les dans la mesure du possible. Ici, nous avons corrigé les (parfois nombreuses) fautes d'orthographe. Nous n'avons retenu par ailleurs que des messages sans gros mots, mais il est tout à fait possible de proposer un travail autour des insultes et de la manière d'y répondre, sur le même ton ou avec élégance…

B2. LES VALEURS DU VIVRE ENSEMBLE

Organisation d'une fête des classes voisines

(Interaction orale, production écrite, réception de l'écrit, réception orale, interculturel, grammaire, orthographe, lexique, phonétique, expression corporelle, ressources langagières, littérature, savoir-être, savoir-apprendre.)

La liste de mots et de définitions a été établie d'après les définitions du Robert électronique et la liste issue de http://voisinage.comprendrechoisir.com/comprendre/fete-des-voisins.
Après avoir fait trouver la solution, faites découvrir aux apprenants le principe de la fête des voisins à partir des liens suggérés en début de fiche. Proposez ensuite d'organiser une fête semblable, en français, entre classes voisines, voire (si possible) entre écoles voisines… Cela devra inclure le choix du lieu, de la date, des invités, du programme ; la rédaction des invitations ; le suivi de l'organisation, etc.
Pour mener à bien le projet, invitez les apprenants à consulter les liens donnés en début de fiche pédagogique : ils y trouveront divers conseils pour une fête des voisins réussie.

C1. UN VOISIN CÉLÈBRE

Remue-méninges

(Lexique.)

Avant de faire trouver la solution, proposez aux apprenants un remue-méninges autour du vocabulaire du logement et du voisinage. Faites résoudre la grille, puis choisissez une activité parmi celles suggérées pour les niveaux A1, B1 ou B2, en adaptant les objectifs.

C2. SE PLAINDRE AVEC STYLE

Pratique des figures de style

(Interaction orale, production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, réception orale, interculturel, grammaire, orthographe, lexique, phonétique, expression corporelle, ressources langagières, littérature, savoir-être, savoir-apprendre.)

Faites trouver la solution au jeu en grand groupe. Demandez ensuite aux apprenants de définir avec leurs propres mots les figures de style qu'ils connaissent, et d'essayer de trouver une définition pour les figures de style qu'ils ne connaissent pas. Éventuellement, complétez la liste de figures, par exemple à partir de la liste proposée sur le site *Études littéraires* : http://www.etudes-litteraires.com/bac-francais/figures-de-style.php
Après avoir vérifié que les figures de style ont été bien comprises, présentez une sélection de conflits de voisinage, soit à partir du site *Voisins de merde*, http://voisins-de-merde.fr/ dont sont issues les phrases de ce jeu, soit à partir du florilège déjà mentionné plus haut, http://www.rue89.com/2012/06/01/fete-des-voisins-le-top-50-des-pires-et-meilleurs-mots-dimmeubles-232607.
Faites rédiger aux apprenants, organisés par tandems, un pastiche du mot de leur choix, avec le plus grand nombre possible des figures de style. Faites ensuite échanger les productions pour une correction entre pairs, chaque équipe cherchant également à identifier les figures de style utilisées par autrui.
Pour travailler autour du thème du voisinage avec un groupe de niveau avancé, il est également possible de leur faire découvrir le roman *La Vie mode d'emploi* (1978) où l'un des maîtres de la contrainte oulipienne évoque la vie d'un immeuble au cours de tout un siècle. Geroges Perec présente lui-même son œuvre dans cet extrait vidéo (2 min 55) : http://www.ina.fr/art-et-culture/litterature/video/I09365760/georges-perec-presente-la-vie-mode-d-emploi.fr.html